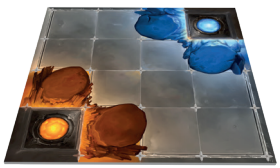
FORGENESIS

In questo gioco maneggi l'arte della forgiatura e il tuo compito principale sarà quello di creare statuette in acciaio e legno. Dopo aver portato a termine l'impegnativo e soffocante lavoro di modellamento e lucidatura, infondi la vita nelle statuette e usale in un divertente gioco in cui l'ingegno stabilirà chi è più abile nella forgiatura!
Ciascuna creazione ha punti di forza unici e, dopo averle evocate dalle loro fornaci, i giocatori le piazzeranno sulla plancia nel tentativo di raggiungere l'angolo dell'avversario.

Componenti

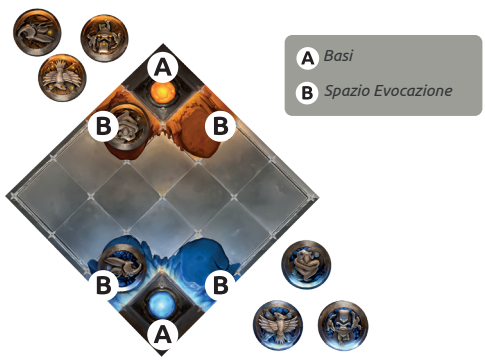


1 Plancia

12 Segnalini Creazione (6 arancioni, 6 blu)

Preparazione

1. Posizionate la plancia in modo tale che gli angoli blu e arancione puntino verso ogni giocatore.
2. Ciascun giocatore prende tutte le 6 Creazioni del colore corrispondente all'angolo rivolto verso di sé.
3. Un giocatore deve posizionare casualmente 2 Creazioni fuori dal gioco e l'avversario deve posizionare le stesse 2 Creazioni fuori dal gioco. Le Creazioni rimanenti di fronte a ciascun giocatore restano nella riserva.
   Se è la prima partita, si consiglia di rimuovere la Farfalla e la Lucciola.
4. Il giocatore che ha creato per ultimo un oggetto avvierà la partita.
5. Il giocatore iniziale dovrà scegliere e posizionare una delle Creazioni dell'avversario su uno spazio di Evocazione accanto all'angolo dell'avversario, dal lato attivo e a faccia in su. Poi, l'altro giocatore dovrà eseguire la stessa azione.
6. Il giocatore iniziale avvierà il primo turno della partita.



Stato delle Creazioni

Ciascun Segnalino Creazione presenta due facce, e il lato scoperto indica lo stato attuale della Creazione.

Creazione Attiva

Creazione A riposo

Gioco

I giocatori si alterneranno i turni. Il giocatore attivo deve eseguire un turno di "Attiva ed evoca Creazioni" oppure uno di "Ripristina Creazioni".

Attiva ed evoca Creazioni

Il giocatore attivo esegue una fase di Attivazione e/o una di Evocazione.

Durante questo turno, deve essere attivata o evocata almeno una Creazione.

Fase di Attivazione

Seguendo un ordine a suo piacimento, il giocatore attuale può attivare ognuna delle sue Creazioni attive una sola volta. Quando si attiva una Creazione, è necessario scegliere una delle due azioni seguenti:

SPOSTAMENTO

Sposta la Creazione su uno spazio vuoto adiacente ortogonalmente. La Creazione rimane attiva.

La Creazione **deve** essere spostata in modo tale da allontanarla il più possibile dalla propria base.

ABILITÀ

Eseguite l'abilità della Creazione (come spiegato nella pagina seguente) e girate il Segnalino verso il lato A riposo.

Le seguenti condizioni si applicano a tutti gli effetti dell'abilità:

- Le abilità consentono alle Creazioni di spostarsi verso la base del giocatore che le controlla.
- Una Creazione non può **mai** essere posizionata sulla base dello stesso colore.
- Le Creazioni Attive e A riposo possono essere l'obiettivo delle abilità.

Durante uno spostamento o un'abilità, le Creazioni possono essere posizionate oltre il bordo della plancia. Quando una Creazione lascia la plancia per qualsiasi motivo, viene rimossa dal gioco e non può più essere rievocata.

Fase di Evocazione

Dopo aver completato la fase di Attivazione, il giocatore attuale **può** evocare un'altra Creazione sulla plancia. Eseguite questa azione posizionando una Creazione presa dalla riserva del giocatore su uno spazio Evocazione vuoto corrispondente al colore del giocatore. La Creazione deve essere posizionata con il suo lato attivo a faccia in su.

Ripristina Creazioni

Il giocatore attuale gira tutte le Creazioni A riposo in modo che il lato attivo sia visibile. Questa azione può essere esguita solo se il giocatore attuale possiede almeno una Creazione A riposo.

Vincere la partita

Se il giocatore attuale non può attivare almeno una Creazione non avendo Creazioni A riposo, perde subito la partita.

Un giocatore vince subito se una delle sue Creazioni si trova sulla base corrispondente al colore dell'avversario.

Abilità delle Creazioni

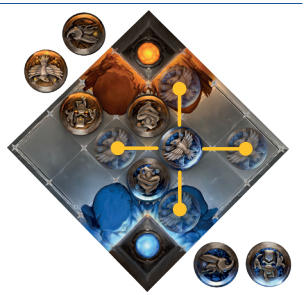
Ciascuna Creazione ha delle abilità uniche. Dopo averle eseguite, verranno girate dal lato A riposo.

Coleottero

Spostate una Creazione adiacente ortogonalmente in modo tale che il bersaglio venga spostato di uno spazio lontano dal Coleottero.
Il Coleottero non si sposta. La Creazione bersaglio non può essere spostata sopra a un'altra creazione.
La Creazione bersaglio può essere allontanata dai bordi della plancia.
Le Creazioni allontanate dalla plancia vengono rimosse dal gioco, il che significa che non possono essere rievocate.

Uccellino

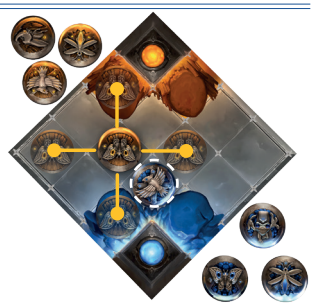
Spostate l'Uccellino su uno spazio vuoto e adiacente in diagonale.

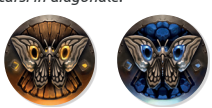


Farfalla

Eseguite l'abilità associata a una qualsiasi Creazione adiacente ortogonalmente.

Nell'esempio mostrato, la Farfalla sta emulando l'abilità dell'Uccellino per spostarsi in diagonale.



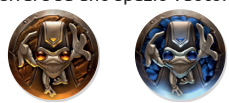


Lucciola

Selezionate una Creazione che si trova sulla stessa linea ortogonale della Lucciola e che non abbia altre Creazioni posizionate tra essa e la Lucciola. Spostate la Creazione bersaglio verso la Lucciola finché non sono adiacenti.

Rana

Fate saltare la Rana oltre a una Creazione adiacente ortogonalmente in modo che atterri due spazi in avanti dal punto in cui è partita.
La Rana non può saltare se non c'è una Creazione adiacente ortogonalmente nella direzione del salto. La Rana deve atterrare su uno spazio vuoto.



Serpente

Prendete come bersaglio una Creazione adiacente ortogonalmente e scambiate le posizioni del Serpente e della Creazione bersaglio.

Riconoscimenti

Autori: Ignazio Panades
Illustrazioni: Sergio Chaves
Edizioni: ThunderGryph Games
Direzione artistica e Project Manager: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Autore del regolamento: Jonathan Cox
Grafica: Daniel Tosco
Mockup: Erick Tosco
Ringraziamenti speciali: Cristina Bisi, Luis González

Regolamento digitale

Il regolamento digitale è disponibile sul sito thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com

© 2023 ThunderGryph Games. Tutti i diritti sono riservati.